Alex Kidd™: The Lost Stars
A Two-Mega Cartridge™

The stars have been taken from the skies of the planet Aries! Only one of royal blood can get them back...and that's Alex Kidd!
Join him in a journey beyond space, time and imagination to return the stars of Aries to the constellation.

Die Sterne wurden vom Himmel des Planeten Aries geholt! Nur jemand mit königlichem Blut kann sie zurückholen...und derjenige ist Alex Kidd!
Begleiten Sie ihn auf einer Reise jenseits von Raum, Zeit und Phantasie, um die Sterne von Aries zur Konstellation zurückzuholen.

Les étoiles ont été ravies des cieux du Bélier!
Seul un personnage de sang royal peut les récupérer...et c'est Alex Kidd!
Accompagnez-le dans son odyssée à travers l'espace, le temps et l'imagination, afin de ramener les étoiles dans la constellation du Bélier.

¡Han robado las estrellas de los cielos del planeta Aries! Sólo una persona con sangre azul puede recuperarlas...esa es Alex Kidd.
Acompáñele en un Viaje más allá del espacio, el tiempo y la imaginación para recuperar las estrellas de Aries.

Le stelle sono state rubate dal cielo del pianeta Ariete! Solamente qualcuno di sangue reale le può riconquistare... e si tratta di Alex Kidd!
Uniamoci a lui in un viaggio al di là dello spazio, del tempo e dell'immaginazione per far ritornare le stelle di Ariete nella loro costellazione.

MK-7005-50

4 974365 634056

SEGA
SEGA ENTERPRISES LTD.

©1988 SEGA Made in Japan

Alex Kidd™: The Lost Stars — A Two-Mega Cartridge™ — SEGA — 7005

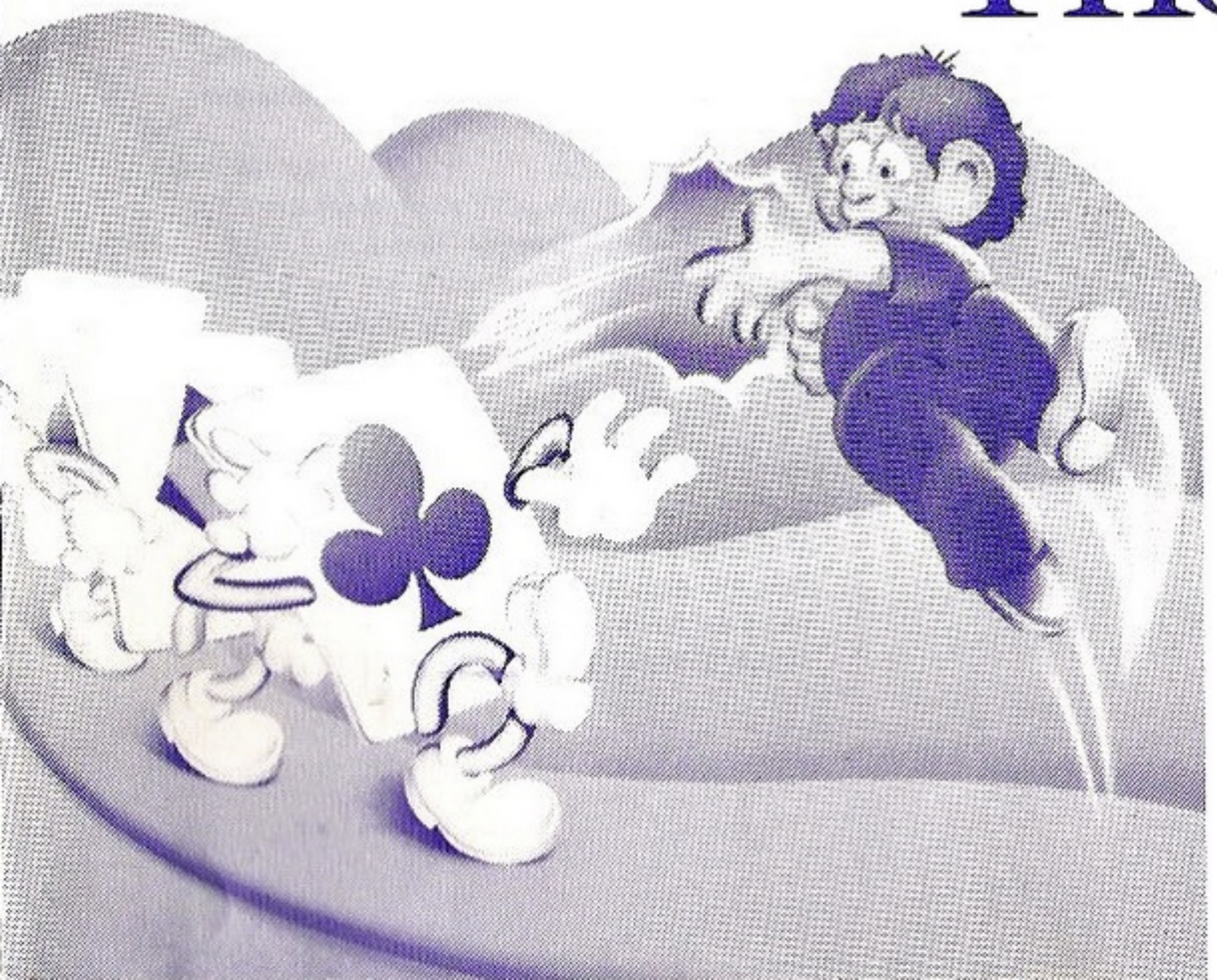
For 1 player

Alex Kidd™
The Lost Stars

SEGA

Alex Kidd™

The Lost Stars



SEGA

Loading Instructions:
Starting Up

1. Make sure the power switch is OFF.

2. Insert the ALEX Kidd™: THE LOST STARS cartridge in the Power Base (shown below) as described in your SEGA SYSTEM™ manual.

3. Turn the power switch ON. If nothing appears on the screen, turn the powe switch off, remove the cartridge and retry insertion.

IMPORTANT:
Always make sure the Power Base is turned OFF when inserting or removing your Sega Card/Cartridge™.

For one player only: Push the START Button on Control Pad #1.

Laden des Systems:
Startprozedur

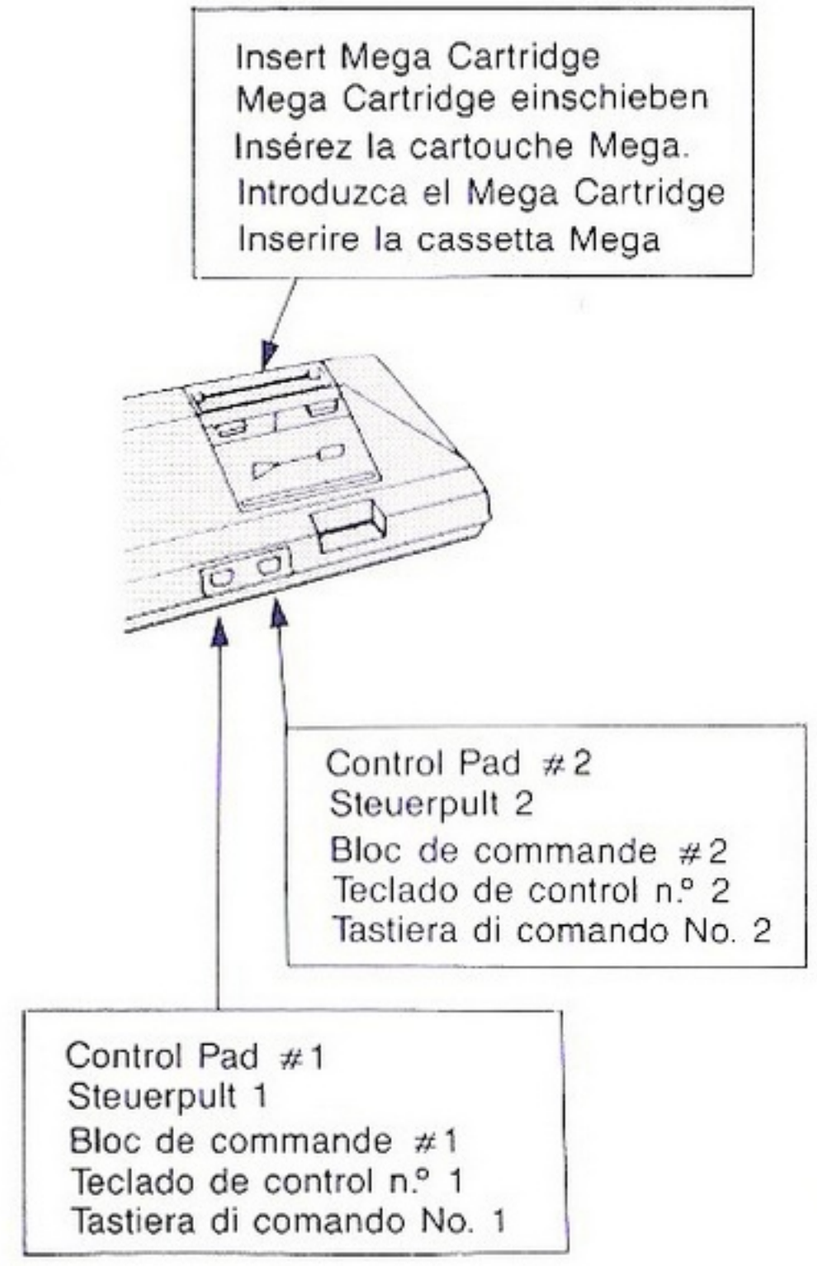
1. Sicherstellen, daß der Netzschalter ausgeschaltet ist (OFF).

2. Alex Kidd™: Die verlorenen Sterne Cartridge wie unten gezeigt einsetzen. (Siehe Bedienungsanleitung zum SEGA SYSTEM™.)

3. Netzschalter einschalten (ON). Wenn nichts auf dem Bildschirm erscheint, den Netzschalter ausschalten, die Cartridge herausnehmen und noch einmal einsetzen.

WICHTIG:
Unbedingt sicherstellen, daß der Netzschalter ausgeschaltet ist, bevor die Sega Card/Cartridge™ eingeschoben oder entfernt wird.

Wenn ein Spieler allein spielt:
START-Taste von Steuerpult 1 drücken.



Instructions de chargement:
Mise en marche

1. Confirmez que l'interrupteur d'alimentation est coupé (OFF).

2. Installez la cartouche ALEX KIDD™: Les étoiles perdues dans la base d'alimentation (voir ci-après) comme expliqué dans votre manuel SEGA SYSTEM™.

3. Allumez (ON) l'interrupteur d'alimentation. Si rien n'apparaît sur l'écran, coupez (OFF) l'interrupteur, retirez la cartouche et insérez-la à nouveau.

IMPORTANT:
Confirmez toujours que la base d'alimentation est hors tension avant d'installer ou de retirer la Carte/Cartouche SEGA.™

Pour jouer seul: Appuyez sur la touche START du bloc de commande #1.

Instrucciones de carga:
Puesta en funcionamiento

1. Asegúrese de que el interruptor de la alimentación esté desconectado.

2. Inserte el cartucho Alex Kidd™: Las Estrellas Perdidas en la base de alimentación (mostrada abajo) como se describe en su manual SEGA SYSTEM™.

3. Conecte el interruptor de la alimentación. Si no aparece nada en la pantalla, desconecte el interruptor POWER, retire el cartucho y vuelva a meterlo.

IMPORTANTE:
Asegúrese de que la base de alimentación esté apagada cuando introduzca o saque su Sega Card/Cartridge ™.

Para un jugador solamente: Presione el botón START del teclado de control n.° 1.

Istruzioni per l'attivazione del gioco.
Inizio

1. Verificare che l'apparecchio sia spento.

2. Inserire la cartuccia "Alex Kidd™: Le stelle perdute" nella Base (vedi sotto), come spiegato nel manuale di istruzioni del SEGA SYSTEM.

3. Accendere l'apparecchio. Se sullo schermo non compare alcuna indicazione, spegnere l'apparecchio, estrarre la cassetta e provare ad inserirla di nuovo. Riaccendere l'apparecchio.

IMPORTANTE:
Verificare sempre che la Base sia spenta (interruttore in posizione OFF) quando si procede all'inserimento o all'estrazione della Sega Card o della cassetta.

Per un solo giocatore: Premere il tasto di avvio (START) sulla tastiera di controllo No. 1

The Kidd Returns!

He's Alex Kidd, the little guy with big ears. . . and a big taste for adventure!

He's also the Crown Prince of Aries, the Miracle World. When danger threatens, Alex is always there to come to the rescue.

In his last adventure, ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD™, Alex learned of his royal blood as he saved Aries from the tyrannic rule of he evil Janken the Great.

With his father back in place as the rightful King of Aries, Alex left to explore the mysteries of Miracle World. . . until the twelve stars of the Aries Constellation were stolen from the sky! But why?

Alex climbed to the top of Mount Eternal in search of answers. There he found the ancient wizard Daleda reading an old, magical scroll.

Kidd kehrt zurück!

Er ist Alex Kidd, der kleine Junge mit den großen Ohren. . . und viel Abenteuerlust!

Er ist außerdem der Kronprinz von Aries, der Wunderwelt. Wenn eine Gefahr droht, ist Alex stets da, um Hilfe zu leisten.

Bei seinem letzten Abenteuer, ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD™, erfuhr Alex von seinem königlichen Blut, als er Aries vor der tyrannischen Herrschaft des bösen Janken dem Großen rettete.

Als sein Vater wieder den Platz des rechtmäßigen Königs von Aries einnahm, ging Alex fort, um die Geheimnisse der Wunderwelt zu erforschen. . . bis die zwölf Sterne der Konstellation Aries gestohlen wurden! Aber warum?

Alex bestieg den Gipfel des Berges Eternal auf der Suche nach Antworten. Dort traf er den alten Zauberer Daleda, der eine alte, magische Schriftrolle las.

Le retour de Kidd!

C'est Alex Kidd, le petit bonhomme aux grandes oreilles...et au goût prononcé pour l'aventure!

Il est aussi le Prince Héritier du Bélier, le Monde des miracles. Lorsque le danger menace, Alex est toujours présent pour venir au secours.

Dans sa dernière aventure au Monde des miracles (ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD™, Alex avait été mis au courant de son sang royal alors qu'il sauvait le Bélier de la tyrannie du mauvais Janken le Grand.

Son père ayant repris sa place de Roi légitime du Bélier, Alex était alors parti explorer les mystères du Monde des miracles...jusqu'à ce que les douze étoiles de la Constellation du Bélier soient ravies...du ciel! Mais pourquoi?

Alex a grimpé jusqu'au sommet du Mont Eternel en quête de réponses. Il y a rencontré le vieux magicien Dalède, en train de lire un ancien parchemin magique.

El retorno de kidd

Alex Kidd, un pequeño con grandes orejas...y un amor ilimitado por la aventura.

También es el Príncipe Herededo de Aries, el Mundo de los Milagros. Cuando el peligro acecha, Alex siempre acude el primero.

En su última aventura, ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD™, Alex supo que era de sangre real cuando salvó a Aries del gobierno tiránico de Janken el Grande.

Con su padre de nuevo como Rey de Aries, Alex se fue a explorar los misterios del Mundo de los Milagros...hasta que robaron las doce estrellas de la Constelación Aries del cielo. ¿Por qué las robarían?

Alex subió a la cumbre del Monte Eterno en busca de las respuestas. Allí encontró al anciano Daleda leyendo un viejo pergamino mágico.

Il ritorno di Kidd!

Ecco Alex Kidd, il piccolo uomo con grandi orecchie...ed un gran gusto per l'avventura!

Kidd è anche il Principe Ereditario di Ariete, il mondo dei miracoli. Quando un pericolo si presenta, Alex è sempre lì, pronto a portare aiuto.

Nella sua ultima avventura, ALEX KIDD NEL MONDO DEI MIRACOLI™, Alex ha saputo del suo sangue reale quando ha salvato Ariete dal tirannico governo del diabolico Janken il Grande.

Lasciato suo padre di nuovo sul trono come legittimo re di Ariete, Alex è partito ad esplorare i misteri del mondo dei miracoli...sino a quando ci si accorse che le 12 stelle della costellazione di Ariete erano state rubate dal cielo! Perchè?

Alex salì sulla vetta del Monte Eterno alla ricerca di una risposta. Qui egli trovò il vecchio mago Daleda che stava leggendo un vecchio rotolo magico.

Daleda told him that, over five thousand years ago, a mysterious evil creature called Ziggarat had stolen the same stars from Aries' sky. A noble prince by the name of Halifax Kidd. . . Alex's ancestor. . . had journeyed beyond the realm of space and time to defeat Ziggarat and return the stars to the sky. But before Ziggarat fled, it vowed to someday return and finish the dirty deed it had begun!

Now, that day had come. Ziggarat had once again stolen Aries' stars! But to get them back, Alex would have to follow Halifax's footsteps into the unknown.

"Where do I begin?," Alex asked. Daleda smiled, and opened a magic doorway where only air had been before. "To save the stars of the Aries' skies, step through this door between worids!"

Alex knew that if he failed on his quest, the skies of Aries would forever be cold and dark. There was only one thing to do. He stepped through the door. . . . . .

Daleda erzählte ihm, daß vor über fünftausend Jahren eine geheimnisvolle böse Kreatur, Ziggarat genannt, die gleichen Sterne vom Himmel des Aries gestohlen hatte. Ein erlauchter Prinz mit dem Namen Halifax Kidd, ein Vorfahre von Alex, reiste außerhalb des Bereichs von Raum und Zeit, um Ziggarat zu besiegen und die Sterne zum Himmel zurückzubringen. Bevor Ziggarat floh, gelobte er sich jedoch, irgendwann einmal wieder zurückzukommen und die schmutzige Tat zu vollenden, die er begonnen hatte!

Dieser Tag war nun gekommen. Ziggarat hatte erneut die Sterne von Aries gestohlen! Um diese jedoch zurückzuholen, muß Alex den Schritten von Halifax in das Unbekannte folgen.

"Wo soll ich anfangen?", fragte Alex. Daleda lächelte und öffnete einen magischen Zugang, wo vorher nur Luft war. "Um die Sterne der Himmel von Aries zu retten, mußt Du diese Tür zwischen Welten durchschreiten!"

Alex wußte, daß der Himmel von Aries für immer kalt und dunkel sein wird, wenn er bei seinem Vorhaben versagte. Es gab nur eine Sache zu erledigen. Er schritt durch die Tür. . . . . .

Dalède lui apprend qu'il y plus de cinq mille ans de celà, une mystérieuse créature malfaisante du nom de Ziggarat avait déjà volé les mêmes étoiles des cieux du Bélier. Un noble prince dénommé Halifax Kidd. . . un ancêtre d'Alex. . . avait alors voyagé jusqu'aux confins de l'espace et du temps pour vaincre Ziggarat et ramener les étoiles dans le ciel. Mais, avant de s'enfuir, Ziggarat avait juré de revenir un jour pour achever la vilaine besogne qu'il avait entreprise!

Ce jour est maintenant arrivé. Ziggarat a de nouveau volé les étoiles du Bélier! Pour les récupérer, Alex doit suivre les traces d'Halifax dans l'inconnu.

"Où dois-je commencer?", demanda Alex. Dalède sourit et ouvrit un passage magique dans lequel il n'y avait jusque là que de l'air. "Pour sauver les étoiles du Bélier, franchit cette porte entre les mondes!".

Alex sait que s'il échoue dans sa mission, les cieux du Bélier seront à tout jamais sombres et froids. Il n'y a qu'une chose à faire. Il s'élance à travers la porte. . . . . .

Daleda le contó que, hace ya más de cinco mil años, una mala criatura llamada Ziggarat robó las mismas estrellas del cielo de Aries. Un noble príncipe llamado Halifax Kidd, antepasado de Alex, viajó más allá del espacio y el tiempo para derrotar a Ziggarat y devolver las estrellas a su lugar de pertenencia. Ziggarat se escapó pero antes, juró que algún día volvería y terminaría la innoble misión que había comenzado.

Ese día ya ha llegado, Ziggarat ha vuelto a robar las estrellas de Aries. Para recuperarlas, Alex tendrá que seguir los pasos de Halifax y adentrarse en lo desconocido.

"¿Por dónde empezar?" Se preguntaba Alex. Daleda sonrió y abrió una puerta mágica donde solamente había habido aire. "Para salvar las estrellas del cielo de Aries, pasa a través de esa puerta entre mundos"

Alex sabía que si fallaba en su misión, los cielos de Aries quedarían condenados para siempre al frío y a la oscuridad. Solo podía hacer una cosa. . . pasar a través de la puerta.

Daleda gli disse che, oltre 5.000 anni fa, una misteriosa e diabolica creatura chiamata Ziggarat aveva rubato le stesse stelle dal cielo di Ariete. Un nobile principe, dal nome di Halifax Kidd, l'antenato di Alex, aveva viaggiato oltre le immensità dello spazio e del tempo per sconfiggere Ziggarat e riportare le stelle in cielo. Ma Ziggarat, prima di fuggire, aveva giurato un giorno di ritornare a completare gli oscuri progetti che aveva intessuto!

E quel giorno è venuto. Ziggarat ha di nuovo rubato le stelle di Ariete! Ma per riconquistarle, Alex deve seguire le orme di Halifax verso l'ignoto.

"Da dove comincio?" chiese Alex. Daleda sorrise, e gli aprì una porta magica dove sinora solo l'aria era stata. "Per salvare le stelle dei cieli di Ariete, devi varcare questa porta fra i mondi!".

Alex sapeva che se la sua impresa fossc fallita i cieli di Arietc sarebbero rimasti per sempre freddi e scuri. C'era quindi una sola cosa da faro. Ed egli varcò la porta. . . . . .

The Lost Stars

You are Alex Kidd. Your first step has taken you into the six other worlds. Here, anything is possible. . . and everything is strange.

In order to return the stars to the Aries Constellation, you must recover the 12 Miracle Balls in which Ziggarat hid the stars. Two Miracle Balls have been hidden in each of the six worlds.

The problem is, Ziggarat made sure the Miracle Balls were guarded by some very nasty traps and monsters! To get the Miracle Balls, you will have to evade these obstacles.

And to frustrate those who try to stop him, Ziggarat also made sure that if the first 6 Miracle Balls were recovered and set back into the sky, you would have to go back to the very beginning to get the other six stars!

The journey will be long and filled with danger. Are you clever enough to beat the evil plans of Ziggarat?

Die verlorenen Sterne

Sie sind Alex Kidd. Mit Ihrem ersten Schritt sind Sie in die sechs anderen Welten gelangt. Hier ist alles möglich. . . und alles ist seltsam.

Um die Sterne zur Konstellation von Aries zurückzubringen, müssen Sie die 12 Wunderkugeln zurückerobern, in denen Ziggarat die Sterne versteckte. Zwei Wunderkugeln wurden in jeder der sechs Welten versteckt.

Das Problem ist, daß Ziggarat dafür sorgte, daß die Wunderkugeln von einigen sehr üblen Fallen und Ungeheuern bewacht werden! Um die Wunderkugeln zu bekommen, müssen Sie diesen Hindernissen ausweichen.

Um außerdem diejenigen zu enttäuschen, die versuchen, ihn aufzuhalten, stellte Ziggarat auch sicher, daß wenn die ersten 6 Wunderkugeln zurückerobert und zum Himmel zurückgebracht werden, Sie ganz zum Anfang zurückkehren müssen, um die anderen sechs Sterne zu bekommen!

Die Reise wird lang und gefährlich sein. Sind Sie schlau genug, die teuflischen Pläne von Ziggarat zu vereiteln?

Les étoiles perdues

Vous êtes Alex Kidd. Votre premier pas vous a conduit dans les six autres mondes. Là, tout est possible. . . et tout est étrange.

Afin de récupérer les étoiles de la constellation du Bélier, vous devez retrouver les 12 Boules magiques dans lesquelles Ziggarat a caché les étoiles. Deux Boules magiques sont cachées dans chacun des six mondes.

Le problème, c'est que Ziggarat a pris soin de faire garder les Boules magiques par des pièges et par des monstres très méchants! Pour obtenir les Boules magiques, vous devez éviter ces obstacles.

Et pour énerver ceux qui tentent de l'arrêter, Ziggarat a aussi fait en sorte que, si les 6 premières Boules magiques sont récupérées et remises dans le ciel, vous devez retourner au tout début pour prendre les six autres étoiles!

Le voyage sera long et semé d'embûches. Etes-vous suffisamment malin pour déjouer les plans machiavéliques de Ziggarat?

Las estrellas perdidas

Usted es Alex Kidd. Su primer paso le ha llevado a los otros seis mundos. Aquí, todo es posible. . . y todo es extraño.

Para devolver las estrellas a la Constelación Aries, usted tendrá que recuperar las 12 bolas milagrosas en las que Ziggarat ha escondido las estrellas, dos bolas milagrosas en cada uno de los seis mundos.

Existe un problema, Ziggarat se ha cerciorado de que las bolas milagrosas queden guardadas por trampas y monstruos. Para recuperar las bolas milagrosas, usted tendrá que evitar estos obstáculos.

Y para desanimar a los que se le opongan, Ziggarat también se ha cerciorado de que si alguien recuperase las primeras 6 estrellas y las enviase al cielo, éste tuviese que volver a empezar para recuperar las otras seis estrellas. El viaje será largo y estará lleno de peligros.

¿Es usted suficientemente inteligente como para estropear los malvados planes de Ziggarat.?

Le stelle perdute

Tu sei Alex Kidd. Il tuo primo passo ti ha portato nei sei altri mondi. Qui tutto e possibile. . . . e tutto è strano.

Per poter riportare le stelle nella costellazione di Ariete è necessario riprendere le 12 sfere miracolose nelle quali Ziggarat ha nascosto le stelle. Due sfere miracolose sono state nascoste in ciascuno dei sei mondi.

Il problema è che Ziggarat ha fatto in modo che alle sfere siano posti di guardia dei mostri terribili, aiutati da trappole molto pericolose! Per raggiungere le sfere miracolose sarà necessario superare tutti questi ostacoli.

Ma per frustrare tutti coloro che cercano di fermarlo, Ziggarat ha anche fatto in modo che se si riesce a ricuperare le prime sei sfere miracolose ed a rinviarle in cielo, sarà poi necessario ritornare indietro e ricominciare di nuovo dall'inizio per poter raggiungere le altre sei stelle.

Il viaggio sarà lungo e pieno di pericoli. Sarai abbastanza furbo da riuscire a sconfiggere i diabolici piani di Ziggarat?

Taking Control

The functions operated by the Control Pad will change according to which location Alex is in.

① DIRECTIONAL BUTTON (D-Button)

② BUTTON 1

③ BUTTON 2

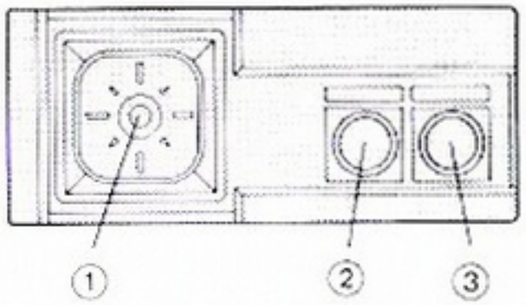
Steuerung

Die durch das Steuerpult gesteuerten Funktionen sind je nach dem Ort, an dem sich Alex befindet, unterschiedlich.

① RICHTUNGSTASTE (D-Taste)

② TASTE 1

③ TASTE 2



On The Ground

D-Button:
- Moves Alex left or ritht

Button 1:
- To shoot

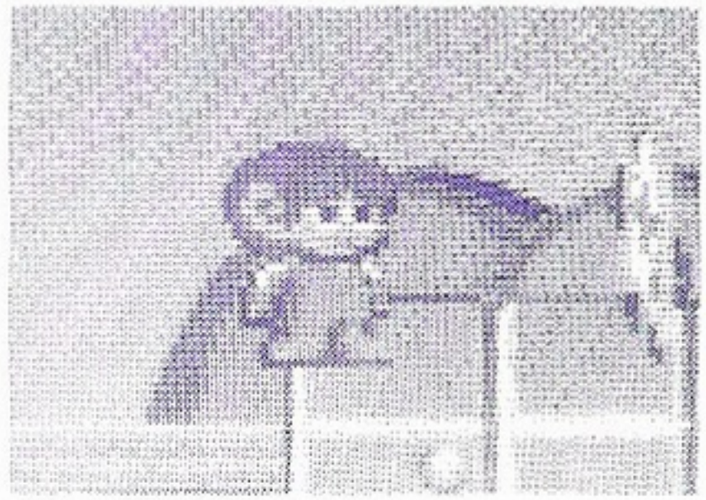
Button 2:
- To jump

Am Boden

D-Taste:
- Bewegt Alex nach links oder rechts.

Taste 1:
- Dient zum Schießen.

Taste 2:
- Dient zum Springen.



Mise en oeuvre

Les fonctions du bloc de commande varient selon l'emplacement d'Alex.

① Touch de direction [Touche (D)]

② Touche (1)

③ Touche (2)

Au sol

Touche(D):
- Déplace Alex vers la gauche ou vers la droite.

Touche (1):
- Pour tirer.

Touche (2):
- Pour sauter.

Toma de control

Las funciones controladas por el teclado de control cambiarân según la ubicación en la que se encuentre Alex.

① BOTÓN DE DIRECCIÓN (Botón D)

② BOTÓN (1)

③ BOTÓN (2)

En tierra

Botón D:
- Mueve a Alex hacia la izquierda o derecha

Botón 1:
- Para disparar

Botón 2:
- Para saltar

Ubicazione e funzionamento dei comandi

Le funzioni attivate per mezzo della tastiera di comando variano a seconda della posizione nella quale si trova Alex.

① Tasto di direzione

② Tasto (1)

③ Tasto (2)

Sul terreno

Tasto di direzione:
- Fa spostare Alex verso sinistra o verso destra

Tasto 1:
- Per sparare

Tasto 2:
- Per saltare

In The Water

D-Button:
- When pushed while holding Button 2 down, Alex can be moved UP, DOWN, LEFT, RIGHT and DIAGONALLY.

Button 1
- To shoot

Button2:
- Push down and Alex will float. Release and Alex will sink.

NOTE: Alex will float only as long as Button 2 is held down.

In The Air

D-Button:
- When Alex has a balloon, he can move in all eight directions.

Button 1:
- To shoot

Button 2:
- When on the ground, Alex will jump to grab a baoolln.
- When Alex has a balloon, pressing this button will make him release it.

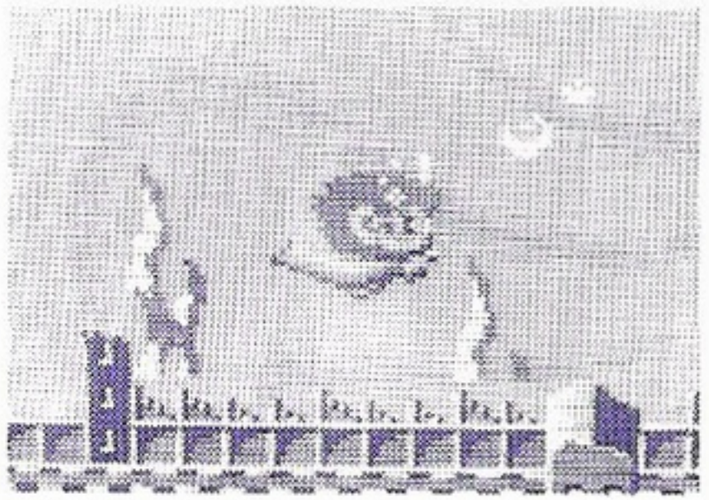
Im Wasser

D-Taste:
- Wenn diese Taste bei niedergehaltener Taste 2 gedrückt wird, ist es möglich, Alex nach OBEN, UNTEN, LINKS und RECHTS sowie DIAGONAL zu bewegen.

Taste 1:
- Dient zum Schießen.

Taste 2:
- Beim Niederdrücken der Taste schwebt Alex. Wird sie losgelassen, sinkt Alex.

ZUR BEACHTUNG: Alex schwebt nur, solange die Taste 2 niedergehalten wird.

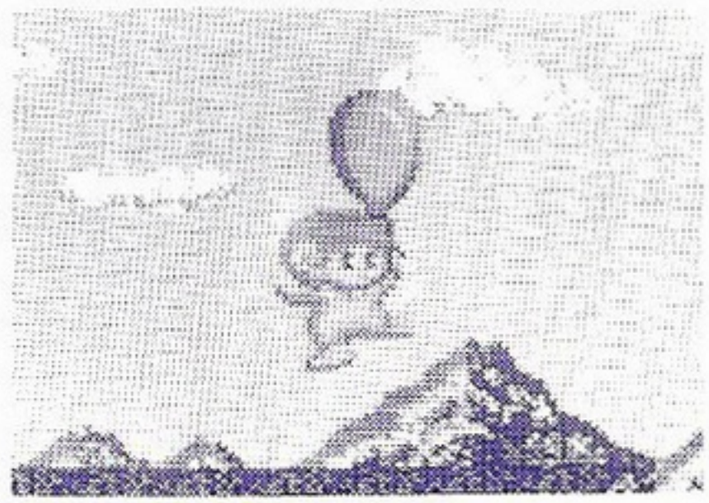


In der Luft

D-Taste:
- Wenn Alex einen Ballon hat, kann er sich in alle acht Richtungen bewegen.

Taste 1:
- Dient zum Schießen.

Taste 2:
- Wenn sioh Alex am Boden befindet, springt er, um einen Ballon an sich zu reißen.
- Wenn Alex einen Ballon hat, läßt er ihn beim Drücken dieser Taste los.



Dans l'eau

Touche (D):
- Lorsqu'elle est pressée alors que la touche (2) est maintenue enfoncée, Alex peut être déplacé vers le haut, le bas, la gauche, la droite, et en diagonale.

Touche (1):
- Pour tirer.

Touche (2):
- L'enfoncer pour faire flotter Alex. Lorsqu'elle est relâchée, Alex coule.

NOTE: Alex ne flotte que si la touche (2) est maintenue enfoncée.

Dans l'air

Touche (D):
- Lorsqu'Alex a un ballon, il peut se déplacer dans les huit directions.

Touche (1):
- Pour tirer.

Touche (2):
- Lorsqu'il est au sol, Alex saute pour attraper un ballon.
- Lorsqu'Alex a un ballon, il le lâche si cette touche est enfoncée.

En el agua

Botón D:
- Cuando lo presiona mientras mantiene presionado el botón 3, Alex puede moverse hacia ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA y DIAGONALMENTE.

Botón 1:
- Para disparar

Botón 2:
- Presiónelo y Alex flotará. Suéltelo y Alex se hundirá.

NOTA: Alex solo flota cuando presiona el botón 2.

En el aire

Botón D:
- Cuando Alex tenga un globo, él podrá moverse en todas las direcciones.

Botón 1:
- Para disparar

Botón 2:
- Cuando Alex esté en tierra, éste saltará para coger un globo.

- Cuando Alex tenga un globo, al presionar este botón lo soltará.

In acqua

Tasto di direzione:
- Spingendolo in avanti mentre si tiene premuto il tasto 2, si può spostare Alex in alto e in basso, verso sinistra e verso destra, e diagonalmente.

Tasto 1:
- Per sparare

Tasto 2:
- Spingendolo Alex viene a galla. Rilasciandolo, Alex riaffonda.

NOTA: Alex rimane a galla solamente sin tanto che si tiene premuto il tasto 2.

Nell'aria

Tasto di direzione:
- Quando Alex ha in mano un pallone si può muovere in tutte le otto direzioni.

Tasto 1:
- Per sparare

Tasto 2:
- Se sul terreno, Alex salta per afferrare un pallone.
- Se Alex ha un pallone in mano, premendo questo tasto glielo si fa abbandonare.

Object

You are Alex Kidd. Your mission is to get back the stars that were stolen from the constellation. To do this, you must recover the twelve miracle balls.

You will receive one miracle ball every time you successfully complete a round. By completing the first six rounds, you will return half of the starlight to the sky.

If you complete the last six rounds, then all the stars will once again shine over the Miracle World City of RAdactian.

Ziel des Spiels

Sie sind Alex Kidd. Sie haben den Auftrag, die Sterne zurückzuerobern, die von der Konstellation gestohlen wurden. Dabei müssen Sie die zwölf Wunderkugeln zurückholen.

Jedesmal, wenn Sie eine Runde erfolgreioh beenden, erhalten Sie eine Wunderkugel. Indem Sie die ersten seohs Runden beenden, geben Sie dem Himmel die Hälfte des Sternenliohtes zurück.

Wenn Sie die letzten sechs Runden beenden, scheinen wieder alle Sterne über der Wunderweltstadt von Radactian.

Objet du jeu

Vous êtes Alex Kidd. Votre mission consiste à reprendre les étoiles volées de la constellation. Pour cela, vous devez récupérer les douze Boules magiques.

Vous recevrez une Boule magique chaque fois que vous terminerez une manche avec succès. Lorsque vous aurez achevé les six premières manches, vous aurez rétabli la moitié de la lumière stellaire dans le ciel.

Si vous terminez les six dernières manches, toutes les étoiles brilleront à nouveau sur la ville de Radactian dans le Monde des miracles.

Finalidad

Usted es Alex Kidd. Su misión consiste en recuperar las estrellas que fueron robadas de la constelación. Para ello debe recuperar las doce bolas milagrosas.

Recibirá una bola milagrosa cada vez que termine con éxito una ronda. Terminando las seis primeras rondas, usted devolverá la mitad de las estrellas al cielo.

Si termina las seis últimas rondas, todas las estrellas volverán a brillar sobre la ciudad del mundo Milagroso de Radactian.

Obiettivo del gioco

Il giocatore è Alex Kidd. La missione è quella di ricuperare le stelle rubate dalla costellazione. E a questo scopo è necessario impadronirsi delle 12 sfere miracolose.

Si riceve una delle sfere miracolose ogni volta che si riesce a completare un giro con successo. Completando i primi sei giri si faranno ritornare metà delle stelle nel cielo.

Se si riesce a completare anche i rimanenti sei giri, tutte le stelle risplenderanno di nuovo sulla città di Radactian, nel Mondo dei Miracoli.

End of the Game

Alex Kidd™: The Lost Stars is a metered game. The game ends when your life meter, located at the top of the screen, turns completely white.

As long as your life meter is red you can continue playing, no matter how many Alexes you lose!

If you make it through a round with red remaining in your life meter, your meter is increased in the next round.

Spielende

"Alex Kidd™: Die Verlorenen Sterne" ist ein gemessenes Spiel. Das Spiel endet, wenn Ihr Lebensmesser, der sioh am oberen Teil des Bildschirms befindet, vollkommen weiß wird.

Solange Ihr Lebensmesser rot ist, können Sie weiterspielen, ohne Rücksicht darauf, wieviele Alex-Leben Sie verlieren.

Wenn Ihr Lebensmesser nach Beendigung einer Runde immer noch rot ist, nimmt Ihr Lebensmesser in der nächsten Runde zu.

Fin du jeu

Alex Kidd™: Les étoiles perdues, est un jeu à compteur. La partie se termine lorsque votre compteur de vie, situé à la partie supérieure de l'écran, devient complètement blanc.

Tant que votre compteur de vie est rouge, vous pouvez continuer à jouer, quel que soit le nombre d'Alex que vous perdiez!

S'il y a encore du rouge sur votre compteur de vie lorsque vous terminez une manche, l'indication du compteur augmente lors de la manche suivante.

Fin del juego

Alex Kidd™: Las Estrellas Perdidas es un juego "medido". El juego termina cuando su medidor de vida, ubicado en la parte superior de la pantalla, se pone completamente blanco.

Siempre que su medidor de vida esté rojo, usted podrá continuar jugando, no importa los Alexes que pierda.

Si termina una ronda con el medidor en rojo, su medidor aumentará en la siguiente ronda.

Fine del gioco

Alex Kidd™: Le stelle perdute, è un gioco a tempo. Il gioco termina quando il misuratore della vita del giocatore, ubicato sulla parte superiore dello schermo, diventa completamente bianco.

Sin tanto che il misuratore continua a rimanere rosso si può continuare a giocare, indipendentemente dal numero di Alex che si perdono!

Se si riesce a completare un giro con il misuratore ancora in rosso, la disponibilità di vita (cioè la durata del misuratore) viene aumentata nel giro successivo.

Continuing Play

If your life meter turns white before you return the stars to the sky, the SEGA MASTERS have given you a way to continue your adventure.

When the Continue screen appears, use the D-Button to select CONTINUE and press Button 1 or Button 2.

Your game will resume at the beginning of the round you finished in.

Getting Started

To begin a game of Alex Kidd™: The Lost Stars, press Button 1 or Button 2. In the course of the game, you will see this information on the screen:

① Number of Cloud Shots

② Super Jump

③ Life Meter

④ Number of Miracle Balls

Weiterspielen

Wenn Ihr Lebensmesser weiß wird, bevor Sie die Sterne zum Himmel zurückbringen, haben die SEGA MASTERS einen Weg für Sie gebahnt, damit Sie Ihr Abenteuer fortsetzen können.

Wenn das Fortsetzungs-Schirmbild erscheint, die D-Taste betätigen, um CONTINUE zu wählen, dann die Taste 1 oder 2 drücken.

Ihr Spiel wird ab dem Anfang der Runde fortgesetzt, beiderSie aufhörten.

Spielbeginn

Um mit einem Spiel von "Alex KiddTM: Die Verlorenen Sterne" zu beginnen, die Taste 1 oder 2 drücken.
Während des Spiels werden Sie die folgenden Einzelheiten auf dem Bildschirm sehen:

① Anzahl der Wolkenschüsse

② Supersprung

③ Lebensmesser

④ Anzahl der Wunderkugeln

Poursuite du jeu

Si votre compteur de vie devient blanc avant que vous ne remettiez les étoiles dans le ciel, les SEGA MASTERS vous procurent le moyen de poursuivre votre aventure.

Lorsque l'écran de continuation (CONTINUE) apparaît, utilisez la touche (D) pour sélectionner "CONTINUE", puis appuyez sur la touche (1) ou (2).

Votre jeu reprendra au début de la manche dans laquelle vous avez terminé.

Mise en marche

Pour débuter une partie d'Alex Kidd™: Les étoiles perdues, appuyez sur la touche (1) ou (2).
Au cours du jeu, vous verrez l'information suivante sur l'écran:

① Nombre de tirs à nuage

② Super-saut

③ Compteur de vie

④ Nombre de Boules magiques

Continuación del juego

Si su medidor de vida se pone blanco antes de devolver las estrellas al cielo, los MAESTROS SEGA le ofrecen una forma de continuar su aventura.

Cuando aparezca la pantalla de continuación del juego, utilice el botón D para seleccionar CONTINUE y luego presione el botón 1 o el botón 2.

Su juego se reanudará al comienzo de la ronda en la que terminé.

Comienzo del juego

Para comenzar un juego de Alex Kidd™ (las Estrellas Perdidas) presione el botón 1 o el botón 2.
Durante el juego aparecerá en la pantalla la información siguiente:

① Número de disparos

② Supersalto

③ Medidor de vida

④ Número de bolas milagrosas

Continuazione del gioco

Se il misuratore diventa bianco prima di essere riusciti a riportare le stelle in cielo, i Maestri della SEGA hanno studiato un sistema per consentire al giocatore di continuare la sua avventura.

Quando sullo schermo appare l'indicazione "CONTINUE" ("Continuazione") sarà sufficiente usare prima il tasto di direzione per selezionare la posizione "CONTINUE" e premere poi il tasto 1 o 2.

In questo caso il gioco riprende dall'inizio del giro appena terminato.

Inizio del gioco

Per dare inizio al gioco "Alex Kidd™: Le stelle perdute" sarà sufficiente premere il tasto 1 o 2.
Durante tutto il periodo del gioco sullo schermo appaiono le seguenti informazioni:

① Numero di nuvole centrate

② Ultra salto

③ Misuratore della vita

④ Numero di sfere miracolose

Scoring

The main object of Alex Kidd™: The Lost Stars is to clear all twelve rounds. So clearing a round is more important than getting a higher score.

The score screen appears at the end of each round.

① Total Score

② Score this Round

③ Bonus

You receive a bonus at the end of each round. The bonus depends on how much of your life meter you have left. . . the more life meter, the higher the score.
If you can clear all the rounds and still get a high score, then you are indeed a SEGA super player!

Erzielen von Punkten

Das Hauptziel von "Alex KiddTM: Die Verlorenen Sterne" ist es, alle zwölf Runden erfolgreich zu beenden. Daher ist das erfolgreiohe Beenden einer Runde wichtiger, als eine hohe Punktzahl zu erzielen.

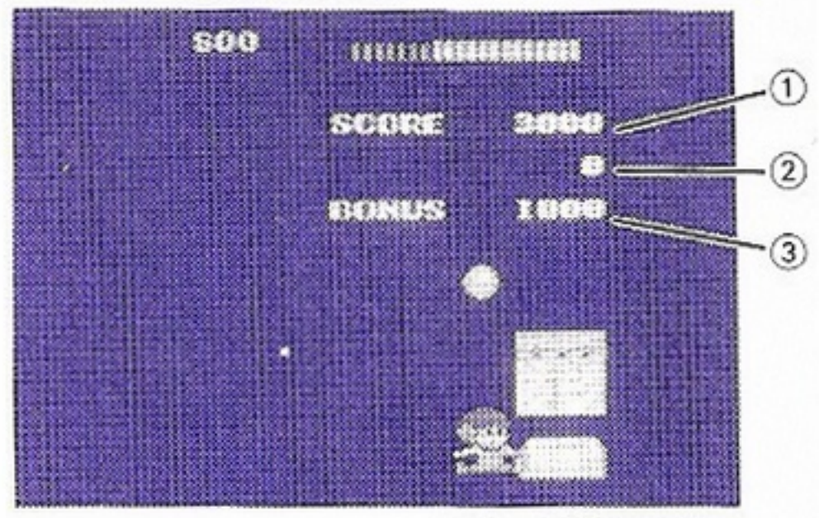
Die Punktzahl erscheint am Ende jeder Runde auf dem Bildschirm.

① Gesamtpunktzahl

② Punktzahl in dieser Runde

③ Bonus

Am Ende jeder Runde erhalten Sie einen Bonus. Der Bonus hängt davon ab, wieviel Lebensmesser nooh übrigbleibt. . . je mehr Lebensmesser, desto höher die Punktzahl.
Wenn Sie alle Runden erfolgreich beenden und trotzdem eine hohe Punktzahl erzielen, so sind Sie in der Tat ein SEGA-Superspieler!



Le score

L'objectif principal d'Alex Kidd™: Les étoiles perdues, consiste à terminer les douze manches. Il est ainsi plus important de terminer une manche que d'obtenir un score élevé.

L'écran de score apparaît à la fin de chaque manche.

① Score total

② Score de la manche

③ Bonus

Vous recevrez un bonus à la fin de chaque manche. Le bonus dépend du solde sur le compteur de vie. . . plus le compteur de vie est grand, plus votre bonus est important. Si vous réussissez à terminer toutes les manches et à obtenir aussi un score élevé, alors vous êtes un véritable super-champion SEGA!

Puntuación

La finalidad del juego Alex Kidd™ (las Estrellas Perdidas) consiste en pasar las doce rondas. Pasar una ronda es más importante que una puntuación alta.

La pantalla de puntuación aparece al final de cada ronda.

① Puntuación total

② Puntuación de esta ronda

③ Puntos extra

Al final de cada ronda usted recibe puntos extra. Los puntos depender de lo que le quede en el contador de vida. . . cuando más vida en el medidor mayor será la puntuación.
Si usted puede pasar todas las rondas y además obtener una puntuación alta, usted será realmente un superjugador SEGA.

Punteggio

Lo scopo finale del gioco è, ovviamente, quello di riuscire a superare tutti i dodici giri. Pertanto è più importante riuscire a terminare il giro che ottenere un punteggio alto.

Alla fine di ogni giro sullo schermo appare una inquadratura che presenta la situazione del punteggio.

① Punteggio totale

② Punteggio di questo giro

③ Bonus

Si riceve un bonus al termine di ogni giro. Questo bonus dipende naturalmente dall'entità della vita che rimane disponibile nel contatore: quanto maggiore è l'entità della vita rimasta, tanto più alto è il punteggio.
Se si riesce a terminare tutti i giri, e in più, anche ad ottenere un alto punteggio si è veramente un super giocatore SEGA!

Special Stars

From time to time, special stars that will help you get through each round will appear.

Jump Star:
If you catch this star, you'll be able to jump higher and farther. . . for a limited amount of time.

Cloud Shot:
Get this star and you'll be able to shoot at creatures you see in the rounds by pressing Button1. The number of shots you have will be shown in the upper left corner of the screen.

Ultra Shot:
This will give you even more cloud shots to use.

Seconds:
Capture this star and precious time will be added to your life meter,

Item Alert:
This symbol means that there is a special item nearby. Jumping or shooting will reveal it. Place Alex over these items to claim them for more points.

Spezialsterne

Von Zeit zu Zeit erscheinen Spezialsterne, die Ihnen dabei helfen, die einzelnen Runden erfolgreich zu beenden.

Sprungstern:
Wenn Sie diesen Stern fangen, sind Sie in der Sie Lage, höher und weiter zu springen. . . während einer begrenzten Zeitdauer.

Wolkenschuß:
Wenn Sie diesen Stern erlangen, können Sie durch Drücken der Taste 1 auf Kreaturen schießen, die Sie in den einzelnen Runden sehen. Die Anzahl der Ihnen zur Verfügung stehenden Schüsse wird in der oberen linken Ecke des Bildschirms angezeigt.

Ultraschuß:
Dieser gibt Ihnen noch mehr Wolkenschüsse, die Sie einsetzen können.

Sekunden:
Wenn Sie diesen Stern fangen, wird kostbare Zeit zu Ihrem Lebensmesser hinzugefügt.

Artikel-Alarmbereitschaft:
Dieses Symbol bedeutet, daß sich ein Spezialartikel in der Nähe befindet. Dieser wird durch Springen oder Schießen aufgedeckt. Alex ist über diese Artikel zu bewegen, um sie für mehr Punkte zu beanspruchen.

Etoiles spéciales

De temps en temps apparaissent des étoiles spéciales qui vous aideront à parcourir chaque manche.

Etoile de saut:
Si vous attrapez cette étoile, vous serez capable de sauter plus haut et plus loin. . . pendant un temps limité.

Tir à nuage:
Si vous attrapez cette étoile, vous pourrez abattre les créatures que vous verrez pendant les manches, en appuyant sur la touche (1). Le nombre de tirs à disposition est indiqué dans le coin supérieur gauche de l'écran.

Tir supplémentaire:
Cette étoile vous procure encore plus de tirs å nuage.

Secondes:
Si vous capturez cette étoile, de précieuses secondes seront ajoutées à votre compteur de vie.

Alerte d'article:
Ce symbole signifie qu'un article spécial se trouve à proximité. Le saut ou le tir permettra de le révéler. Placez Alex sur ces articles pour en retirer des points supplémentaires.

Estrellas expeciales

De vez en cuando aparecerán estrellas especiales que le ayudarán a pasar cada ronda.

Estrella de salto:
Si atrapa esta estrella, usted podrá saltar más y alto y más lejos. . . durante un tiempo limitado.

Disparo:
Coja esta estrella y podrá disparar a criaturas de las rondas presionando el botón 1. El número de disparos que usted tiene se mostrarán en la esquina superior izquierda de la pantalla.

Ultradisparo:
Le dará más disparos aún.

Segundos:
Capture esta estrella y sumará precioso tiempo a su medidor de vida.

Alerta:
Este símbolo significa que existe un ítem especial cerca. Al saltar o disparar se revelará el ítem. Ponga a Alex sobre estos ftemes para reclamarlos y obtener más puntos.

Stelle speciali

Di tanto in tanto, delle stelle speciali che aiutano il giocatore, appaiono nel corso di ogni giro.

Jump Star (La stella del salto):
Se si riesce a catturarla, sarà possibile saltare più in alto e più lontano. . . per un limitato periodo di tempo.

Cloud Shot (La stella del tiro nelle nuvole):
Catturando questa stella sarà possibile tirare su tutte le creature che si vedono intorno, agendo sul tasto 1. Il numero di tiri a disposizione è indicato nell'angolo superiore sinistro dello schermo televisivo.

Ultra Shot (Ultra tiro):
Con questa stella si ottiene un ulteriore aumento dei tiri nelle nuvole che si possono utilizzare.

Seconds (Secondi):
Catturando questa stella si ottiene un prczioso aumento di tempo per la durata della propria vita.

Item Alert (All'erta):
Questo simbolo indica che c'è qualcosa di speciale nelle vicinanze. Saltando o sparando si può rivelarne l'identità. Ponendo Alex su questi "qualcosa" si ottiene un aumento di punti.

Special Items

① Money
1,000 points
② Present
1,000 points
③ Mirror
1,000 points
④ Puppet Clown
1,000 points
⑤ Knuckle
1,000 points

The Six Magical Worlds

When the stars were stolen from the constellation, two each were hidden in seven different worlds. But because of the way they were hidden, Alex must go through each world twice. . . and journey twice into space itself. . . to return all the stars to the sky.

Each world has its own special fun, beauty. . . and danger! As Alex Kidd, you must decide when to run and jump, when to shoot, and maybe even when to stand still!

At the end of each round there will be a dangerous obstacle or big creature you will have to evade to end the round. Strategy and timing will be your only way out!

Spezialartikel

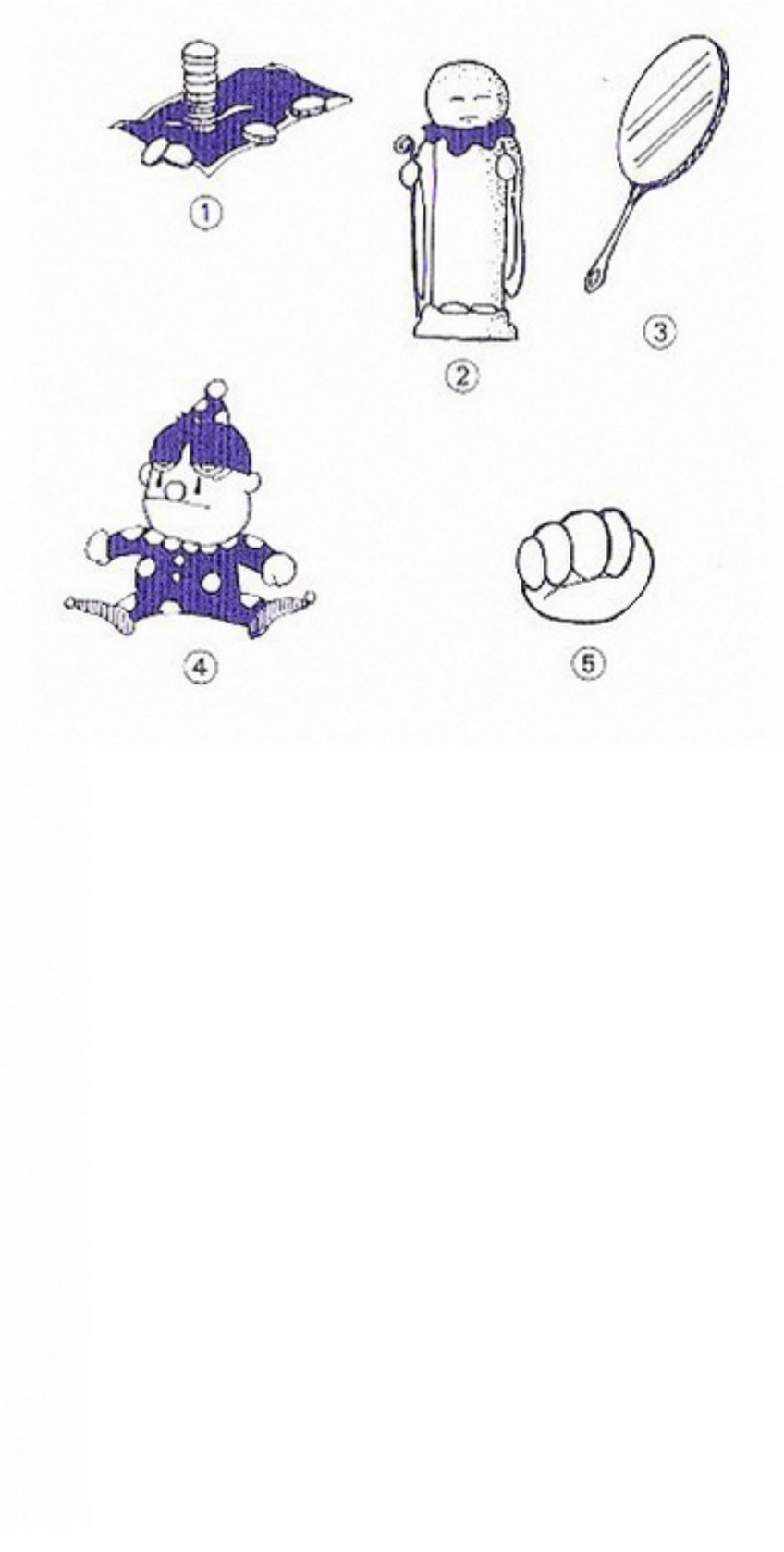
① Geld
1000 Punkte
② Spiegel
1000 Punkte
③ Geschenk
1000 Punkte
④ Puppenclown
1000 Punkte
⑤ Knöchel
1000 Punkte

Die sechs Wunderwelten

Als die Sterne von der Konstellation gestohlen worden waren, wurden je zwei davon in sieben verschiedenen Welten versteckt. Wegen der Art, wie sie versteckt wurden, muß Alex jedoch zweimal durch jede Welt gehen. . . und zweimal selbst in den Weltraum reisen. . . um alle Sterne in den Himmel zurückzuholen.

Jede Welt hat ihre eigene besondere Freude, Schönheit. . . und Gefahr! Als Alex Kidd müssen Sie sich entscheiden, wann Sie rennen und springen, wann Sie schießen und vielleicht selbst wann Sie stillstehen!

Am Ende jeder Runde ist ein gefährliches Hindernis oder eine große Kreatur vorhanden, die Sie vermeiden müssen, um die Runde beenden zu können. Strategie und der richtige Zeitpunkt sind Ihre einzigen Auswege!



Articles spéciaux

① Argent
1000 points
② Cadeau
1000 points
③ Miroir
1000 points
④ Clown
1000 points
⑤ Osselet
1000 points

Les six Mondes magiques

Lorsque les étoiles furent volées de la constellation, elles ont été cachées par paires dans sept mondes différents. Mais, à cause de la manière dont elles ont été cachées, Alex doit traverser chaque monde deux fois. . . et s'aventurer aussi deux fois à travers l'espace. . . afin de remettre toutes les étoiles dans le ciel.

Chaque monde possède son propre attrait spécial, sa beauté. . . et ses dangers! En tant qu'Alex Kidd, vous devez décider quand courir et sauter, quand tirer, et peut être aussi quand rester immobile!

A la fin de chaque manche, il y aura un obstacle dangereux ou une grande créature, que vous devrez éviter pour pouvoir terminer la manche. Stratégie et jugé seront vos seuls moyens de vous en sortir!

Ítemes especiales

① Dinero
1.000 puntos
② Regalo
1.000 puntos
③ Espejo
1.000 puntos
④ Payaso
1.000 puntos
⑤ Nudillo
1.000 puntos

Los seis mundos mágicos

Cuando robaron las estrellas de la constelación escondieron dos de ellas en seis mundos diferentes. Pero, debido a la forma en la que fueron escondidas, Alex debe pasar dos veces por cada mundo, y viajar también dos veces por el espacio para devolvar todas las estrelas al cielo.

Cada mundo tiene su emoción, belleza y peligro especial. Como cerebro de Alex Kidd, usted debe decidir cuándo correr y saltar, cuándo disparar y, quizá, cuándo quedar inmóvil.

Al final de cada ronda existirá un peligroso obstáculo o criatura enorme que tendrá que evitar para terminar la ronda. La estrategia y buen sentido del tiempo serán sus únicas llaves del éxito.

"Oggetti" speciali

① Soldi
1.000 punti
② Specchio
1.000 punti
③ Regalo
1.000 punti
④ Marionetta
1.000 punti
⑤ Nocca
1.000 punti

I sei mondi magici

Quando le stelle furono rubate dalla costellazione, due ciascuna sono state nascoste in sei mondi diversi. Ma a causa del modo in cui sono state nascoste, Alex deve passare per ognuno di questi mondi due volte, e viaggiare due volte nello spazio, per poter riportare tutte le stelle in cielo.

Ogni mondo ha una sua speciale atmosfera. bellezza. . . e pericolo! In quanto Alex Kidd, tu dovrai decidere quando correre e quando saltare, quando sparare, ed anche se e quando stare completamente fermo!

Alla finc di ogni giro ci sarà un ostacolo pericoloso o una grande creatura che bisognerà evitare per poter terminare il giro. La strategia ed una perfetta scelta dei tempi sono gli unici mezzi per uscirne!

Toy World (Rounds 1 & 8)

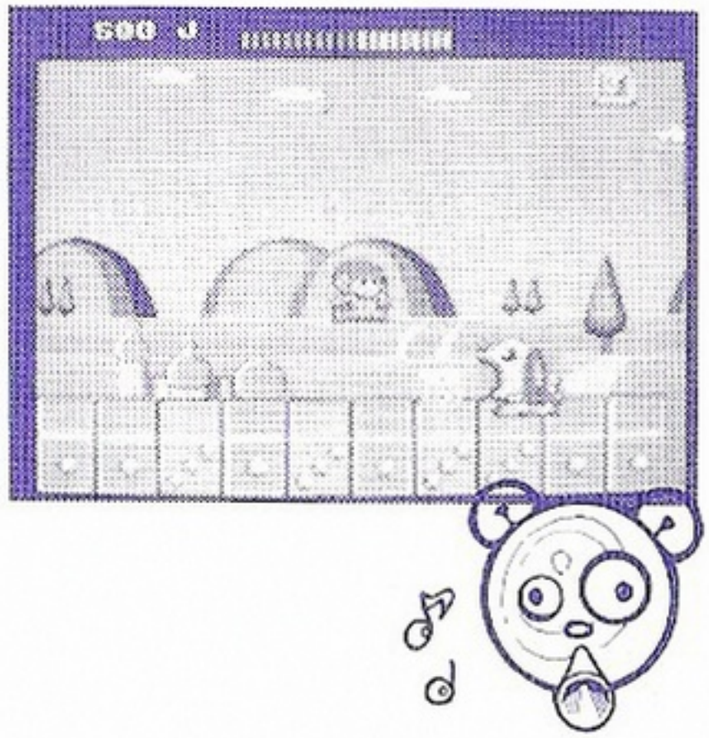
Toy World is bright, colorful. . . and deceptively dangerous! As you climb and jump across the moving blocks and dominoes, be careful or you'll fall into a bottomless pit! Try using the trolley car wire for transportation. And watch out for the card soldiers, the bark of the toy puppy and the trumpet playing Tin Toy bear! If you are hit by the musical notes from his trumpet, you'll lose part of your life meter.

Machine World (Rounds 2 & 9)

Welcome to Machine World, where moving sidewalks lure you to nasty, poking fingers and robots bent on your destruction! Think fast and you'll be able to swing across the pit. But watch out for the Electric Barriers, or you'll be in for a big shock!

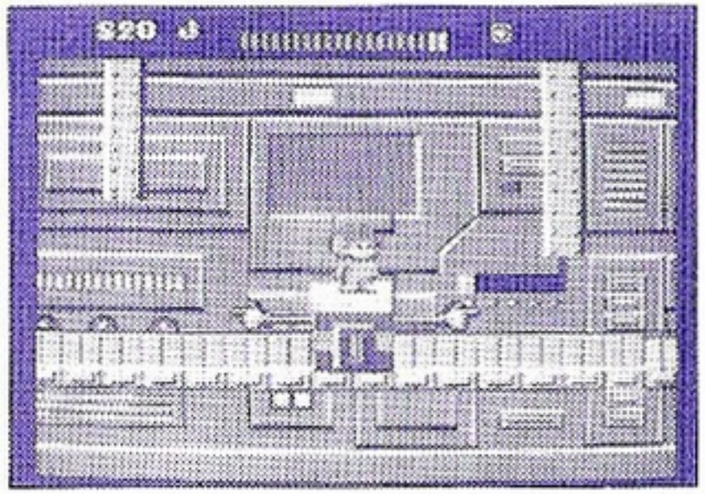
Spielzeugwelt (Runden 1 und 8)

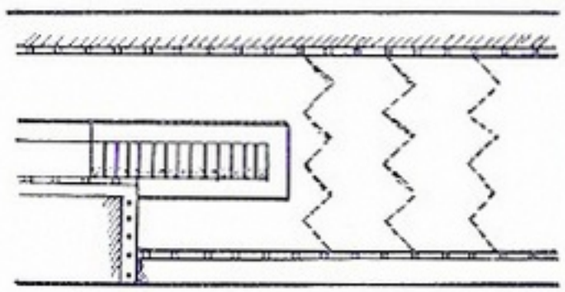
Die Spielzeugwelt ist hell, farbenfreudig. . . und trügerisch gefährlich! Sie über die sich bewegenden Blöcke und Dominosteine klettern und springen, müssen Sie vorsichtig sein, damit Sie nicht in eine bodenlose Grube fallen! Versuchen Sie, den Oberleitungsdraht zum Weiterbewegen zu benutzen. Und passen Sie auf die Kartensoldaten, das Bellen des Spielzeughündchens und den Zinnspielzeugbären auf, der Trompete spielt! Wenn Sie von den Noten aus seiner Trompete getroffen werden, verlieren Sie einen Teil Ihres Lebensmessers.



Maschinenwelt (Runden 2 und 9)

Willkommen in der Maschinenwelt, wo Rollsteige Sie zu ekelhaften, ausgestreckten Fingern und Robotern verlocken, die auf Ihre Zerstörung aus sind! Wenn Sie schnell denken, sind Sie in der Lage, über die Grube zu schwingen. Passen Sie aber auf die elektrischen Sperren auf, weil Sie sonst einen starken Stromschlag erleiden!





Le monde des jouets (manches 1 et 8)

Le monde des jouets est lumineux, coloré. . .et trompeusement dangereux! Alors que vous grimpez et sautez à travers les blocs mobiles et les dominos, faites attention de ne pas tomber dans une fosse sans fond! Essayez d'utiliser la benne de transport. Et faites attention aux soldats de carte, à l'aboiement du chiot jouet, et å l'ourson jouant de la trompette! Si vous êtes atteint par les notes de musique de sa trompette, vous perdrez une partie de votre compteur de vie.

Le monde des machines (manches 2 et 9)

Bienvenue dans le monde des machines, où des trottoirs roulant vous attirent vers de méchants doigts pointés et vers des robots qui s'attachent å votre destruction. Réflechissez vite et vous pourrez sauter par dessus la fosse. Mais faites attention aux barrières électriques, si vous voulez éviter un grand choc!

El Mundo de los Juguetes (rondas 1 y 8)

El Mundo de los Juguetes es un mundo brillante, vistoso y. . .muy peligroso. Al subir y saltar sobre dominós y bloques móviles, tenga cuidado para no caer en fosos sin fondo. Trate de utilizar el cable para transporte. Y tenga cuidado con los soldados tarjeta, el labrido del cachorro de juguete y el oso que toca la trompeta. Si le golpean las notas musicales de esta trompeta, usted perderá parte de su medidor de vida.

El Mundo de las Máquinas (rondas 2 y 9)

Bienvenido al Mundo de las Máquinas, donde las aceras móviles le atraen hacia malvados dedos y robotes cuya única misión es destruirle. Piense rápidamente y podrá pasar a lo largo del foso. Pero cuidado con las barreras eléctricas o recibirá una gran descarga eléctrica.

Mondo dei giocattoli (Giri 1 e 8)

Il mondo dei giocattoli è splendente, pieno di colori. . .ed ingannevolmente pericoloso! Mentre si sale e si salta in mezzo ai blocchi ed ai domino mobili, fare attenzione a non cadere in un pozzo senza fondo! Per il trasporto cercare di usare il cavo del filobus. E ancora, fare attenzione ai soldati in forma di carte, all'abbaiare del piccolo cagnolino giocattolo ed alla trombetta suonata da Tin Toy, l'orsacchiotto. Se si è colpiti dalle note musicali di questa trombetta, si perde una parte della vita indicata dal contatore.

Mondo delle macchine (Giri 2 e 9)

Benvenuti nel mondo delle macchine, dove marciapiedi semoventi vi attirano verso dita malvage ed urtanti e robot decisi alla vostra distruzione! Pensando veloce si riuscirà a nuotare oltre il pozzo. Ma hisognerà fare attenzione alle barriere elettriche, per evitare una terribile scossa!

World of Make Believe (Rounds 3 & 10)

It's one fo the strangest worlds ever seen! But if you don't jump fast and shoot straight, the comical and dangerous creatures of this world will become all too real. Watch out for the one-eyed fox!

Water World (Rounds 4 & 11)

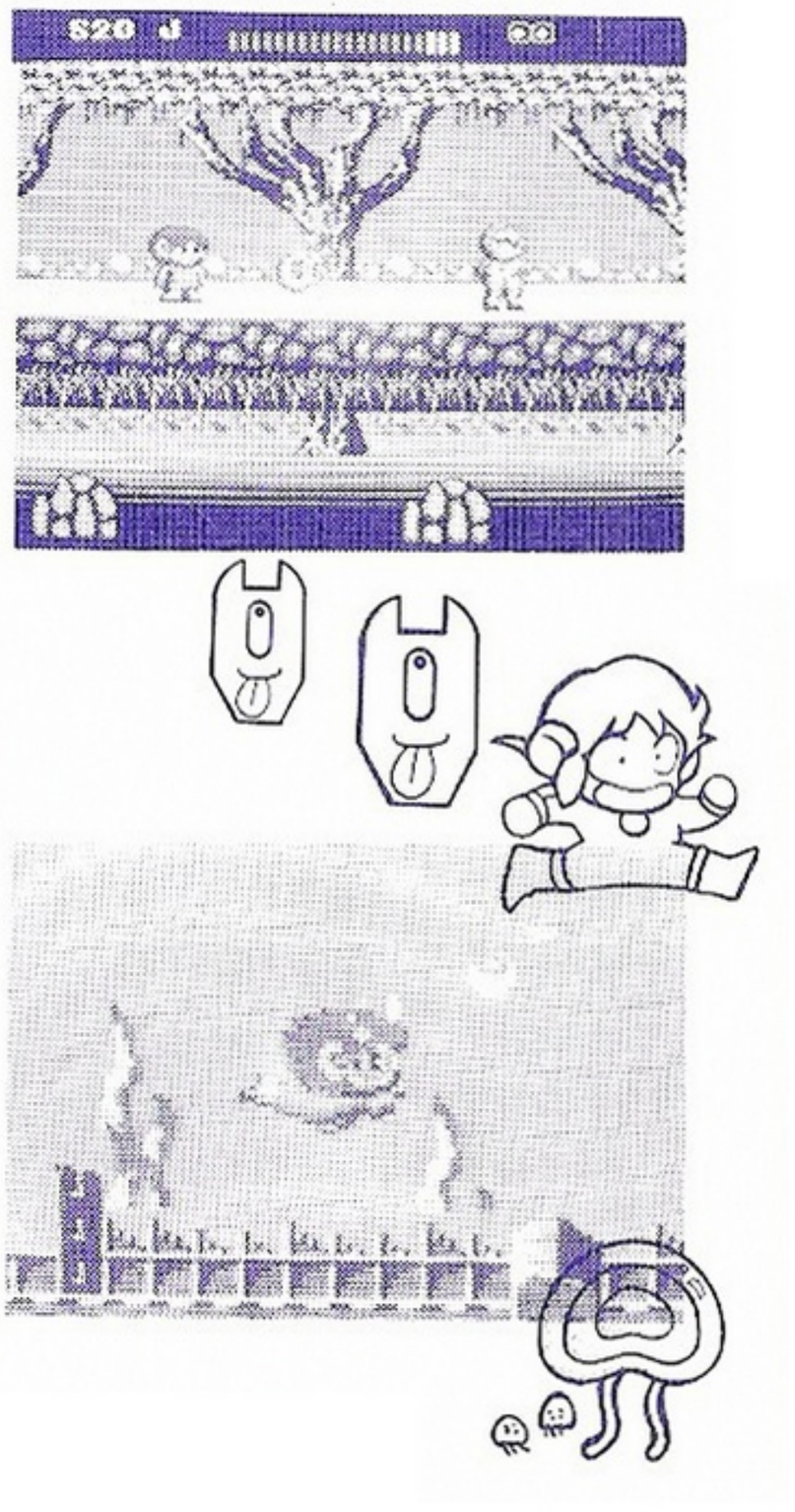
Take Alex for a suspense-filled swim with fins and a snorkel! Ugly fish, depth charges and electric eels will all try to send you to the briny deep. But to clear this round you'll have to beat the stinging jellyfish and her children!

Scheinwelt (Runden 3 und 10)

Es ist eine der seltsamsten Welten, die Sie je gesehen haben! Wenn Sie aber nicht schnell springen und gerade schießen, werden die komischen und gefährlichen Kreaturen dieser Welt zur Wirklichkeit. Passen Sie auf den einäugigen Fuchs auf!

Wasserwelt (Runden 4 und 11)

Beim spannungsvollen Schwimmen mit Flossen und einem Schnorchel versuchen häßliche Fische, Wasserbomben und Zitteraale Alex zur salzigen Tiefe zu schicken. Um diese Runde erfolgreich beenden zu können, müssen Sie die stechende Qualle und ihre Jungen bezwingen!



Le monde des prétentions (manches 3 et 10)

C'est l'un des mondes les plus étranges jamais rencontrés! Mais, si vous ne sautez pas rapidement et si vous ne tirez pas droit au but, les créatures comiques et dangereuses de ce monde ne deviendront que trop réelles. Surveillez bien le renard borgne!

Le monde aquatique (manches 4 et 11)

Alors qu'Alex nage en plein suspense avec des palmes et un masque sous-marin, d'horribles poissons, des charges de fond et des anguilles électriques font tout pour le faire sombrer dans les profondeurs. Pour réussir cette manche, vous devrez vaincre la méduse qui pique, et ses enfants!

IL mondo del far credere (Giri 3 e 10)

È uno dei mondi più strani che si siano mai visti! Ma se non si salta velocemente e non si spara facendo ben centro, le comiche e pericolose creature di questo mondo diverranno anche troppo reali. Guardarsi soprattuo dalla volpe ad un occhio solo!

Mondo dell'acqua (Giri 4 e !!)

Qui si porta Alex per una nuotata con pinne e snorkel, piena di suspense! Bruttissimi pesci, cariche profonde ed anguille elettriche tenteranno di mandare Alex nel più salato profondo. Ma per superare questo giro sarà necessario battere la medusa piena di aculei, ed i suoi marmocchi!

El Mundo del Engaño (rondas 3 y 10)

Este es uno de los mundos más extraños jamás vistos. Pero si no salta rápidamente y dispara certeramente, las criaturas cómicas, pero peligrosas, de este mundo le vencerán. Cuidado con el zorro de un sólo ojo.

El Mundo del Agua (rondas 4 y 11)

Lleve a Alex, con aletas y tubo de respiración, a darse un baño lleno de suspense. Horribles peces, cargas de profundidad y anguilas eléctricas tratarán de enviarle al fondo del mar. Para pasar esta ronda tendrá que vencer a la medusa y sus medusitos.

Monster World (Rounds 5 & 12)

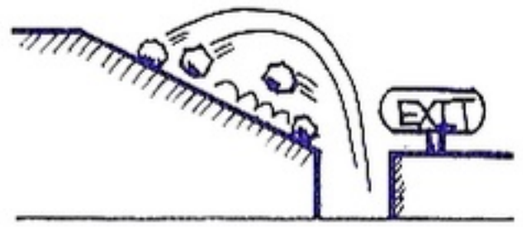
Get ready for a really good scare! All sorts of terrifying creatures are ready to block your way. But you better "jump" to it if you want to get past the fire-spitting volcano!

The Giant's Body (Rounds 6 & 13)

If you don't make it through this round, you'll end up as the giant's lunch! You must travel through the mouth and down to the stomach, without touching the slimy gastric juices. Before you get out, you'll have to evade the white blood cells. They are hungry too . . . for you!

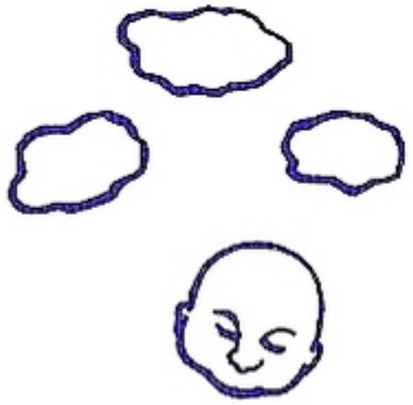
Monsterwelt (Runden 5 und 12)

Seien Sie auf einen wirklichen Schrecken gefaßt! Alle Arten von furchterregenden Kreaturen sind bereit, Ihnen den Weg zu versperren. Wenn Sie am feuerspeienden Vulkan vorbeikommen wollen, springen Sie am besten dorthin.



Der Körper des Riesen (Runden 6 und 13)

Wenn Sie diese Runde nicht erfolgreich beenden, werden Sie zum Mittagessen des Riesen. Sie müssen durch den Mund und hinunter zum Magen reisen, ohne dabei mit den schleimigen Magensäften in Berührung zu kommen. Bevor Sie den Körper verlassen, müssen Sie den weißen Blutzellen entgehen. Diese sind ebenfalls hungrig . . . auf Sie!



Le monde des monstres (manches 5 et 12)

Préparez-vous à une véritable frayeur! Toutes sortes de créatures épouvantables sont prêtes à vous bloquer le chemin. Mais vous avez intérêt à "sauter" si vous voulez éviter le volcan qui crache du feu!

Le corps du géant (manches 6 et 13)

Si vous ne réussissez pas cette manche, vous servirez de repas au géant! Vous devez voyager à travers sa bouche et son estomac, sans entrer en contact avec les sucs gastriques. Avant de sortir, vous devrez éviter les globules blancs; ils ont aussi envie de vous manger!

Mondo dei mostri (Giri 5 e 12)

Prepararsi ad una autentica paura! Terrificanti creature di ogni sorta sono pronte a bloccare la via di Alex. Ma sarà meglio "saltare" avanti se si vuole cercare di passare oltre il vulcano sputafuoco!

Il corpo del gigante (Giri 6 e 13)

Chi non riesce a superare questo giro, finirà in pasto al gigante! Bisogna viaggiare attraverso la bocca, e giù verso lo stomaco, facendo attenzione a non toccare i viscosi succhi gastrici. Prima di riuscire ad uscire, bisognerà cercare di evitare le cellule bianche del sangue: sono affamate. . . e ti aspettano!

El Mundo de los Monstruos (rondas 5 y 12)

Prepárese para recibir un buen susto. Toda clase de terroríficas criaturas están siempre dispuestas para bloquear su camino. Prepárese a saltar si desea pasar el volcano activo.

El cuerpo del gigante (rondas 6 y 13)

Si no pasa esta ronda, terminará en las fauces del gigante. Usted deberá pasar a través de la boca y bajar hasta el estómago sin tocar los jugos gástricos. Antes de salir tendrá que evitar los glóbulos rojos. Están hambrientos por usted.

The Shrine of Jiggarat
(Rounds 7 & 14)

These round will take you beyond the boundaries of the planet Aries. . . deep into outer space! Without gravity, your jumps will be twice as long. . . so be careful where you land. Each time you make it to the shrine of Jiggarat, six Miracle Balls will be released into the sky, returning half the starlight of the constellation.

If you clear the 14th round, all the stars of constellation will be returned and the good people of Aries will once again enjoy the beauty of starlight!

Der Schrein von Jiggarat
(Runden 7 und 14)

In diesen Runden überschreiten Sie die Grenzen des Planeten Aries bis tief in den Weltraum! Ohne Schwerkraft springen Sie doppelt so weit. . . seien Sie daher vorsichtig, wo Sie landen. Jedesmal, wenn Sie den Schrein von Jiggarat erreichen, steigen sechs Wunderkugeln zum Himmel auf, wobei die Hälfte des Sternenlichtes der Konstellation wiedergewonnen wird.

Wenn Sie die 14. Runde erfolgreich beenden, werden alle Sterne der Konstellation zurückgegeben, und die guten Leute von Aries können sich wieder der Schönheit des Sternenlichtes erfreuen.

L'autel de Ziggarat (manches 7 et 14)

Ces manches vous conduiront hors des limites du Bélier. . . loin dans l'espace interstellaire! En l'absence de gravité, vos sauts seront deux fois plus longs. . .et vous devrez faire attention là où vous atterrissez. Chaque fois que vous atteignez l'autel de Ziggarat, six Boules magiques sont libérées dans le ciel, en rétablissant la moitié de la clarté de la constellation.

Si vous réussissez la 14ème manche, toutes les étoiles de la constellation seront remises en place, et le bon peuple du Bélier profitera à nouveau de la beauté de la lumière stellaire!

Il tempio di Ziggarat (Giri 7 e 14)

I giri precednti portano oltre i limiti del pianeta Ariete, nel profondo dello spazio esterno. Senza gravità, i salti diventano due volte più lunghi, e bisognerà quindi fare attenzione a dove si va a cadere. Ogni volta che si riesce a raggiungere il tempio di Ziggarat, sei sfere miracolose vengono liberate, ritornando così a ricostituire metà della costellazione.

Se si supera il 14esimo giro, tutte le stelle della costellazione vengono restituite ed il buon popolo di Ariete potrà di nuovo godere della bellezza della loro luce.

El templo de Jiggarat (rondas 7 y 14)

Estas rondas le llevarán más allá de las fronteras del planeta Aries...hacia lo más profundo del espacio exterior. Sin gravedad, la longitud de sus saltos se multiplicará por dos. Tenga cuidado con el lugar donde aterriza. Cada vez que llega al templo de Jiggarat se liberarán seis Bolas Milagrosas al cielo, recuperando la constelación la mitad de sus estrellas.

Si pasa la ronda número 14, todas las estrellas de la constelación volverán a su lugar, y la buena gente de Aries volverá a gozar de la hermosa luz de las estrellas.

Helpful Hints

- Try to master the timing of jumping and swimming. The better your timing, the faster you will be able to clear the rounds.

- Remember that time is of the essence, but proceed with care. If you try to rush through the rounds, you could make more mistakes and reduce your life meter too far to recover.

- Try to get every special item you see. The SC stars especially will help you build your life meter.

- Try to remember when and where the obstacles appear in each round. . . and be ready for them!

Nützliche Hinweise

- Versuchen Sie, den richtigen Zeitpunkt des Springens und Schwimmens zu beherrschen. Je besser Sie den richtigen Zeitpunkt wählen, desto schneller können Sie die Runden beenden.

- Vergessen Sie nicht, daß Zeit von entscheidender Bedeutung ist; gehen Sie aber vorsichtig vor. Wenn Sie versuchen, die Runden zu durcheilen, könnten Sie mehr Fehler machen und Ihren Lebensmesser so weit verringern, daß er sich nicht mehr erholt.

- Versuchen Sie jeden Spezialartikel zu erlangen, den Sie sehen. Insbesondere helfen Ihnen die SC-Sterne, Ihren Lebensmesser zu vergrößern.

- Versuchen Sie, sich zu merken, wann und wo die Hindernisse in jeder Runde erscheinen. . . und seien Sie auf diese gefaßt!

Conseils utiles

- Essayez de bien maîtriser le rythme du saut et de la nage. Plus votre rythme sera meilleur, plus vite vous pourrez achever vos manches.

- Souvenez-vous que tout est une question de temps, mais procédez avec soin. Si vous essayez de foncer à travers les manches, vous risquez de faire plus de fautes et de réduire trop votre compteur de vie pour pouvoir récupérer.

- Essayez d'obtenir chaque article spécial que vous voyez, particulièrement l'étoile (SC) qui contribue à améliorer votre compteur de vie.

- Essayez de vous souvenir du moment et de l'endroit où apparaissent les obstacles lors de chaque manche. . . et préparez-vous en conséquence!

Suggerimenti utili

- Cercare di dominare la scelta dei tempi per i salti ed il nuoto. Quanto migliore sarà la scelta dei tempi, tanto più velocemente sarà possibile giungere al termine di ogni giro.

- Ricordare che il tempo è essenziale, ma procedere comunque con attenzione. Se si tenta di correre attraverso i giri, si rischia di commettere degli errori che ridurrebbero la durata della vita a livelli praticamente irrecuperabili.

- Cercare di ottenere tutti i vari oggetti speciali che si incontrano. Specialmente le stelle SC sono di grande aiuto per contribuire al prolungamento della vita.

- Cercare di ricordare quando e dove sono comparsi certi ostacoli in ciascuno dei giri. . . in modo da essere pronti ad evitarli!

Sugerencias útiles

- Trate de dominar la duración de sus saltos y el tiempo que pasa nadando. Cuando mejor controle el tiempo más rápidamente pasará las rondas.

- Recuerde que el tiempo es esencial, pero tenga ouidado. Si trata de pasar las rondas demasiado rápido podría cometer algún error y reducir demasiado su medidor de vida para volver a recuperarse.

- Trate de coger oada uno de los ítemes especiales que vea. Las estrellas especiales le ayudarán a incrementar su medidor de vida.

- Trate de recordar cuándo y dónde aparecen los obstáculos en cada ronda. . . y prepárese.

HANDLING THE SEGA CARD AND THE MEGA CARTRIDGE

The SEGA CARD and the MEGA CARTRIDGE are intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.

For Proper Usage

Do not get wet!

Do not bend!

Do not subject to any violent impact!

Do not expose to direct sunlight!

Do not damange or disfigure!

Do not place near any high temperature source!

Do not expose to thinner, benzine, etc.!

* Be especially carful not to stick anything on the SEGA CARD!

- When wet, completely dry before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.

BEHANDLUNG DER SEGA-CARD UND DER MEGA-CARTRIDGE

Die SEGA-CARD und die MEGA-CARTRIDGE sind ausschließlich für das SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

Vor Nässe schützen!

Nicht knicken!

Vor Gewalteinwirkungen schützen!

Nicht direkt der Sonne aussetzen!

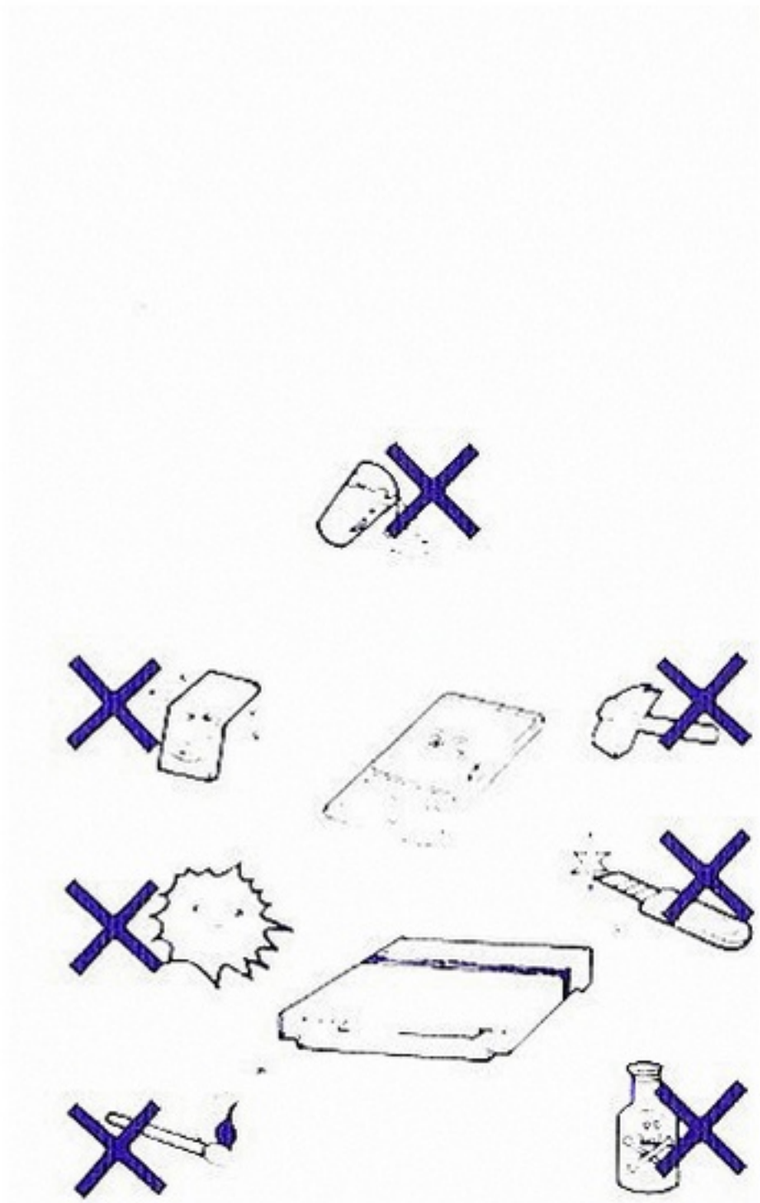
Nicht beschädigen oder verunstalten!

Vor Hitze schützen!

Nicht mit Verdünnung, Benzin usw. in Berührung bringen!

* Achten Sie besonders darauf, daß Sie nichts auf die SEGA-CARD kleben.

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.



MANIPULATION DE LA CARTE SEGA ET DE LA CARTOUCHE MEGA

La CARTE SEGA et la CARTOUCHE MEGA sont conçues exclusivement pour le SEGA MASTER SYSTEM.

Pour une utilisation appropriée

Ne pas mouiller

Ne pas plier

Ne pas soumettre à des chocs violents

Ne pas mettre au soleil

Ne pas abîmer

Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur

Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.

* Ne rien coller sur la carte SEGA!

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.

MANEJO DE LA TARJETA SEGA Y EL CARTUCHO MEGA

La tarjeta SEGA y el cartucho MEGA están diseñados únicamente para el SEGA MASTER SYSTEM

Para un mejor uso:

No mojarlo

No doblarlo

No darle golpes violentos

No exponerlo a la luz directa del sol

No dañarlo o rayarlo

No exponerlo a altas temperaturas

No exponerlo a líquidos corrosivos

* Tener especial cuidado en no pegar nada en la tarjeta SEGA.

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido con agua destilada.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.

AL POSSESSORI DI SEGA CARD E MEGA CARTRIDGE

La CARD SEGA e la CARTRIDGE MEGA sono destinate esclusivamente al "MASTER SYSTEM" SEGA.

Per un uso appropriato

Non bagnarla

Non piegarla

Evitare i colpi violenti

Non esporla alla luce diretta del sole

Non danneggiarla o colpirla

Non lasciarla vicino a fonti di calore

Non bagnarla con benzina o altro

* In particolare non attaccare niente alla Sega Card.

- Quando bagnata, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SEGA

Printed in Japan